NUMÉRO 02

SQUARE ENIX® MAGAZINE

TOMB RAIDER™
CRYSTAL DYNAMICS RÉINVENTE LE MYTHE

FINAL FANTASY® XIII-2
L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÉPOPÉE

ACTION/RPG

DEUS EX HUMAN REVOLUTION™
COMBATS, INFILTRATION, PIRATAGE... QUELLES VOIES CHOISIREZ-VOUS ?

ET AUSSI

HITMAN™ : ABSOLUTION
AGENT 47 : LE RETOUR DU TUEUR À GAGE

SQUARE ENIX® MEMBERS
LES INFOS DE LA COMMUNAUTÉ

SQUARE ENIX®

SQUARE ENIX® MAGAZINE

SOMMAIRE

03 ÉDITO
04 NEWS
10 DEUS EX : HUMAN REVOLUTION™
16 FINAL FANTASY® XIII-2
20 TOMB RAIDER™
24 HITMAN : ABSOLUTION™
28 DÉJÀ SORTIS
30 OFFRE DIGITALE
31 SQUARE ENIX® MEMBERS
34 SHOPPING

Square Enix and the Square Enix logo are registered Trademarks of Square Enix Holdings CO, Ltd. - **EIDOS** and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix, Ltd. - **Deus Ex: Human Revolution** © Square Enix, Ltd. 2011. Deus Ex: Human Revolution, Deus Ex, the Deus Ex logo, Eidos Montréal and the Eidos Montréal logo are trademarks of Square Enix Ltd. – **Final Fantasy XIV** © 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY is a registered trademark or trademark of Square Enix Holdings Co., Ltd. - **Tomb Raider** © Square Enix Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Square Enix Ltd. All rights reserved - © 2011 IO INTERACTIVE A/S. **HITMAN: ABSOLUTION** and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S - **Dungeon Siege III**. Copyright © 2011 Square Enix, Inc. All rights reserved. Developed by Obsidian Entertainment, Inc. DUNGEON SIEGE is a registered trademark of Square Enix, Inc. OBSIDIAN ENTERTAINMENT is a registered trademark of Obsidian Entertainment, Inc - **Final Fantasy XIII-2** © 2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Character design : Tetsuya Nomura. FINAL FANTASY is a registered trademark or trademark of Square Enix Holdings Co., Ltd.© 2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved - **DISSIDIA [DUODECIM]**, **LET US CLING TOGETHER**, **LORD OF ARCANA**, **TACTICS OGRE** and **THE 3RD BIRTHDAY**, **THE AFTER YEARS** are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. - **Easy Interactive Games** © 2011.All rights reserved. Published by Easy Interactive. All other copyrights and trademarks are owned by licensors.© 2011. Classic games is a registrated trademark of Easy Interactive. All rights reserved - **Williams Pinball Classics** © Copyright 2007-2011 System3 Software Limited. - **iNVADERCADE** © TAITO CORPORATION 1978, 2011 ALL RIGHTS RESERVED. SPACE INVADERS,TAITO and the TAITO logo are trademarks or registered trademarks of TAITO Corporation in the United States and/or other countries. Apple, iPad, iPhone, iPod touch, and iTunes are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries .App Store is a servicemark of Apple Inc.This product does not support iTunes syncing - **Crisis Core** © 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Tous droits réservés. Conception des personnages : Tetsuya Nomura. CRISIS CORE, le logo CRISIS CORE – FINAL FANTASY VII - FINAL FANTASY sont des marques de fabrique ou des marques déposées Square Enix Co., Ltd. - **Just Cause 2** 2010 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Ltd. 2010. Developed by Avalanche Studios. JUST CAUSE and the JUST CAUSE 2 logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. AVALANCHE STUDIOS is a trademark of Fatalist Entertainment AB.- LARA CROFT, EIDOS, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, the CRYSTALDYNAMICS logo and **LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT** are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. © Square Enix Ltd 2010. Developed by IO interactive A/S. Published by Square Enix Ltd 2010. Eidos, **Kane and Lynch 2: Dog Days** and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd. IO and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved – "PlayStation", the "PS" family logo, "PS3", "PlayStation 3", "PS2", "PlayStation 2", "PSN", "PSP", "PlayStation Portable", "DUALSHOCK", and "PS one" are trademarks or registered trademarks of **Sony Computer Entertainment** Inc. All rights reserved.- Microsoft, Xbox ,Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from **Microsoft**. – **NINTENDO**, the NINTENDO Logo, NINTENDO DS, NINTENDO 3DS, NINTENDO Wii are trademarks or registered trademarks of NINTENDO of Europe GmbH. All rights reserved – The **PEGI rating icon** is a trademark of the Entertainment Software Association - All other trademarks are properties of their respective owners.

CONTACTS

CONTACT TRADE Fabienne Saccu : FabienneS@square-enix.com

CONTACT PRESSE Iris Gicquel : IrisG@square-enix.com

CONTACT COMMUNAUTÉS Sacha Ramtohul : SachaR@square-enix.com

SERVICE CONSOMMATEURS ET HOTLINE TECHNIQUE Si vous cherchez une information ou rencontrez des difficultés pour utiliser l'un de nos jeux, nos responsables hotline et service consommateurs répondront par téléphone à toutes vos questions, le lundi, mardi, jeudi et vendredi, de 10h à 19h et le mercredi et samedi de 10h à 20h. Appelez le 08 25 15 00 57 (France uniquement - Numéro Indigo - prix d'un appel normal) ou par email : support@square-enix.fr

REJOIGNEZ SQUARE ENIX FRANCE SUR FACEBOOK Recherchez Square Enix France pour vous abonner vous à notre page Facebook, obtenir toutes les dernières news en avant première et participer à des concours.

REGARDEZ SQUARE ENIX CHANNEL SUR YOUTUBE Toutes nos vidéos sont sur notre chaîne Square Enix France : www.youtube.com/user/SquareEnixFrance

SUIVEZ SQUARE ENIX FRANCE SUR TWITTER Notre actualité est en temps réel sur www.twitter.com/SquareEnixFR

ABONNEZ-VOUS A SQUARE ENIX MAGAZINE Pour recevoir directement par Email les prochaines versions de ce magazine : www.square-enix-magazine.fr

Square Enix France : 101–109 rue Jean Jaurès, 92300 Levallois-Perret, France

À propos de Square Enix Ltd.
Basée à Londres, Square Enix Ltd., une société de Square Enix Europe, est une filiale appartenant entièrement à Square Enix Holdings Co., Ltd., l'un des créateurs de loisirs numériques les plus influents au monde. Square Enix Ltd. édite et distribue en Europe et dans d'autres territoires PAL le contenu de loisirs du groupe Square Enix, avec des marques comme SQUARE ENIX®, EIDOS® et TAITO®. Square Enix Ltd. dispose également d'un réseau mondial de studios de développement de renom dont, entre autres, IO Interactive™, Crystal Dynamics® et Eidos Montréal. Le groupe Square Enix possède un riche catalogue de propriétés intellectuelles dont FINAL FANTASY® (plus de 97 millions d'exemplaires vendus dans le monde), DRAGON QUEST® (plus de 58 millions d'exemplaires vendus), et TOMB RAIDER® (plus de 35 millions d'exemplaires vendus), ainsi que de nombreux autres célèbres produits.Vous trouverez plus d'informations sur Square Enix Ltd. sur le site Internet : http://www.square-enix.com

©2011 SQUARE ENIX CO., LTD.tous droits réservés. Square Enix Limited est une société enregistrée en Angleterre et au Pays de Galles sous le numéro 1804186 et domiciliée à Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, London SW19 3RU, Royaume-Uni.

ÉDITO

RENDEZ-VOUS LE 26/08

Le 26 août, vous allez faire la connaissance du héros de DEUS EX : HUMAN REVOLUTION. Adam Jensen, c'est de lui qu'il s'agit, s'annonce déjà comme le digne successeur de JC Denton, le soldat nano-modifié qui a marqué toute une génération de joueurs avec DEUS EX.
Un titre mythique, qui s'apprête à séduire un nouveau public tout en rassemblant les fans de la première heure. L'histoire de DEUS EX : HUMAN REVOLUTION se déroule avant DEUS EX, et cette préquelle va plus loin qu'un simple retour aux sources ou qu'une résurrection. En effet, les développeurs d'Eidos-Montréal s'inscrivent dans une veine mythologique qui fait toute la différence entre les bons jeux et les titres d'exception. Derrière

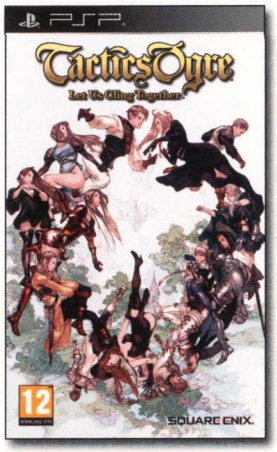
UN TITRE MYTHIQUE, QUI S'APPRÊTE À SÉDUIRE UN NOUVEAU PUBLIC !

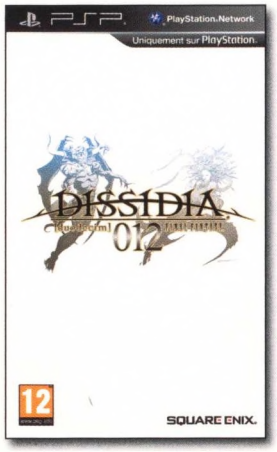
l'excellence du mélange des genres qui comblera à la fois les amateurs de RPG et d'action, les fans d'infiltration, les pros du piratage et les stratèges en joutes verbales, DEUS EX : HUMAN REVOLUTION laissera une trace dans la mémoire des joueurs par l'ambition de son scénario, les thèmes qui y sont abordés et le sentiment d'immersion croissant qu'il procure. Vous allez adorer !
Un bonheur n'arrivant jamais seul, ce nouveau numéro de SQUARE ENIX MAGAZINE voit le retour de deux autres icônes incontournables du jeu vidéo, Lara Croft et l'Agent 47, ainsi que celui de la légendaire saga FINAL FANTASY. Avec le nouveau TOMB RAIDER, HITMAN : ABSOLUTION, et FINAL FANTASY XIII-2, les fans de Square Enix et les joueurs de tous horizons auront de quoi s'occuper dans les prochains mois. Bonne lecture et à bientôt !

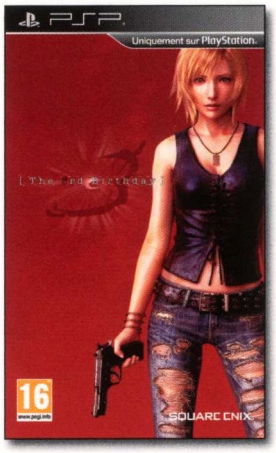
L'équipe de Square Enix France

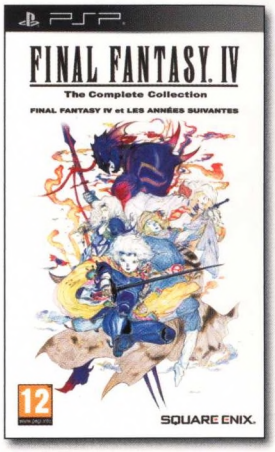
SQUARE ENIX.

NEWS 01









* prix public conseillé

BAISSE DE PRIX SUR PSP !

LES JOUEURS N'ONT QUE L'EMBARRAS DU CHOIX AVEC CES QUATRE TITRES PSP, DÉSORMAIS DISPONIBLES AU PRIX DE 29,90 € !*

En plus de supporter depuis longtemps la PSP avec des jeux de grande qualité, Square Enix propose une baisse de prix sur quatre titres de son catalogue disponibles sur la console portable de Sony.
Avec TACTICS OGRE: Let Us Cling Together, les créateurs de FINAL FANTASY XII, FINAL FANTASY TACTICS et VAGRANT STORY ont livré aux joueurs un jeu de rôle tactique légendaire absolument indispensable.
Dans DISSIDIA 012 [duodecim] FINAL FANTASY, suite du hit mondial DISSIDIA FINAL FANTASY, les héros et ennemis les plus mémorables de la série FINAL FANTASY s'affrontent dans des combats explosifs et au cœur d'une dimension RPG passionnante !

Avec The 3rd Birthday, Aya Brea, star de la série culte des PARASITE EVE, signe son grand retour au cœur de l'action pour une nouvelle aventure sur PSP, dans un Shooter-RPG explosif, plein de rebondissements et de nouveautés.
Proposant à la fois deux grands classiques de la franchise, FINAL FANTASY IV et sa suite, LES ANNÉES SUIVANTES, et une toute nouvelle histoire, INTERLUDE, FINAL FANTASY IV : THE COMPLETE COLLECTION nous offre la version ultime de l'une des plus grandes sagas du jeu vidéo.
Incontournables sur PSP, ces quatre jeux d'exception sont désormais disponibles au prix unitaire de 29,90 €*.

LES ÉDITIONS SPÉCIALES

Square Enix propose des versions collector pour tous les titres de son catalogue PSP. Disponible en quantités limitées à la sortie de chaque jeu, ces éditions luxueuses, riches en objets exclusifs, sont susceptibles de ne plus être disponibles lors de la sortie de Square Enix Magazine. De même, les offres du Playstation Store concernant ces titres sont susceptibles de ne plus être valables lors de la parution de ce numéro.

SORTIE PSP PLATINUM

À LA DEMANDE DES FANS ET DE LA COMMUNAUTÉ, CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII EST ENFIN RÉÉDITÉ AU PRIX DE 19,90 € !*

CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII est le prequel de l'épisode le plus vendu au monde de la saga FINAL FANTASY, une aventure extraordinaire et captivante, qui met en scène les personnages ayant marqué la mémoire d'une génération de joueurs et qui propose de dévoiler de nombreux secrets. Grâce à de superbes graphismes exploitant pleinement l'écran large 16:9 de la PSP, un système de combat intuitif, les fans de longue date comme les nouveaux venus découvriront le monde de FINAL FANTASY VII dans une perspective complètement renouvelée.

* prix public conseillé

NEWS 02

NAOKI YOSHIDA

PRODUCTEUR DE FINAL FANTASY® XIV, NAOKI YOSHIDA NOUS PARLE DES PROCHAINES ÉVOLUTIONS SCÉNARISTIQUES ET DES NOUVEAUTÉS À VENIR POUR LE PLUS BEAU DES MMORPG.

POURQUOI LES CITÉS-ÉTATS D'ÉORZÉA DÉCIDENT-ELLES DE FORMER LES GRANDES COMPAGNIES ? CES ORGANISATIONS ONT-ELLES EXISTÉ PAR LE PASSÉ ?

Naoki Yoshida : Les aventuriers découvriront la réponse à ces questions en progressant dans le scénario de FINAL FANTASY XIV. En quelques mots, les dirigeants des trois cités-États commencent à entrevoir une terrible révélation concernant la menace qui plane sur Éorzéa. C'est pour contrer ce danger que les grandes compagnies des temps anciens ont été restaurées car, ainsi qu'il l'a été maintes fois écrit dans les annales de l'Histoire éorzéenne, les compagnies se reforment lorsqu'un grave danger menace Éorzéa. Et très bientôt, les dirigeants des trois cités-États se dévoileront enfin à tous les aventuriers en Éorzéa.

QUELS SERONT LES RÔLES DES DIFFÉRENTES CLASSES DE PERSONNAGE DANS CES GRANDES COMPAGNIES ? COMMENT INTERAGIRONT-ILS LES UNS AVEC LES AUTRES ?

N.Y.: Les aventuriers travailleront avec les grandes compagnies des trois cités-États en menant à bien les missions qu'elles leur confieront. Une large variété de missions sera disponible pour que chaque aventurier puisse choisir de se concentrer sur le combat, l'artisanat ou d'autres activités encore. Naturellement, il y aura aussi des missions qui seront trop difficiles pour les aventuriers seuls, et qui obligeront les joueurs à unir leurs forces et créer des groupes. De même, des rumeurs se propagent à propos de contingents d'aventuriers que les grandes compagnies recrutent. Alors, soyez attentifs à l'attitude des grandes compagnies des trois cités-États vis-à-vis des aventuriers.

UN DES NOUVEAUX DÉFIS QUE LES AVENTURIERS PEUVENT RELEVER EST CELUI DES DONJONS. À QUELS PÉRILS SE TROUVERONT-ILS CONFRONTÉS DANS CES NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS ?

N.Y.: Une partie de la menace qui se rapproche d'Éorzéa va bientôt être révélée ! À la lumière de cela, deux nouveaux donjons demanderont courage et sagesse pour être achevés. Il ne s'agit pas de simples donjons qui peuvent être terminés en éliminant le boss. En outre, ils seront conçus de manière à ce qu'il y ait encore matière à découvrir après une première visite, si bien que les joueurs n'en feront pas le tour si facilement. En Éorzéa, de nouvelles aventures attendent ceux qui sont prêts à s'y lancer ! Nous espérons que ces nouveautés vous plairont.

NEWS 03

EASY INTERACTIVE

APRÈS LA SORTIE D'UNE DIZAINE DE JEUX AU 1ER SEMESTRE 2011, LA GAMME CONTINUE DE S'ÉTOFFER AVEC LE LANCEMENT ENTRE L'ÉTÉ ET LA FIN D'ANNÉE DE NOUVEAUX TITRES. JEUX DE RÉFLEXION, DE PUZZLES, D'ÉNIGMES SUR NINTENDO DS™, L'OFFRE COMBLERA LES JOUEURS CASUAL DE TOUS ÂGES. EASY INTERACTIVE EST DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR SQUARE ENIX®.

MYSTERY TALES 2 : THE SPIRIT MASK

Ouvrez l'œil, et le bon, pour percer les mystères d'un étrange masque antique, en explorant trente superbes décors à l'interactivité surprenante. Ce puzzle game vous permettra de traverser les siècles pour parcourir le monde entier, de Venise au Tibet, tout en testant huit pouvoirs magiques aux effets surprenants.

RANCH RUSH

Sarah a besoin de vous ! Pour transformer une crèche abandonnée en ferme florissante de plus d'un hectare de terre, vous devrez l'aider à récolter le miel, cueillir des produits frais, presser les tomates pour en tirer du ketchup, ou encore ramasser les œufs d'autruches, le tout sur des musiques entraînantes.

LINDA HYDE : VAMPIRE MANSION

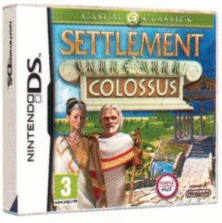
Retrouvez Linda Hyde dans une aventure pleine de dangers et de découvertes. Cette fois, notre reporter de choc devra surmonter ses peurs, pour fouiller de fond en comble une quarantaine de décors hantés par les suceurs de sang, et dénicher plus de 400 objets. Frissons (de plaisir) garantis !

FARM FRENZY 3 : ICE AGE

Direction plein nord pour l'héroïne de la série des FARM FRENZY : dans ce nouvel opus, l'éleveuse Scarlett s'installe au Pôle Nord, pour un nouveau jeu de gestion du temps et des tâches. Et ce n'est pas le travail qui manque : à travers 90 niveaux, il faudra notamment bichonner une ménagerie qui n'a pas froid aux yeux.

HEROES OF HELLAS 2 : OLYMPIA

Bien plus qu'un simple puzzle game, l'homérique HEROES OF HELLAS 2 vous met au défi de trouver des chaînes d'objets pour abattre des obstacles, obtenir les faveurs des Dieux ou encore gagner de l'or vous permettant de construire votre propre cité antique. Huit mini-jeux viennent compléter cette aventure épique.

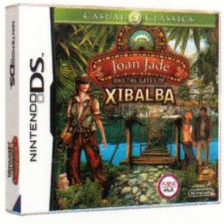


SETTLEMENT : COLOSSUS

Dans ce titre digne des plus grands péplums hollywoodiens, vous incarnez un empereur déchu qui devra reconstruire une civilisation disparue tout en donnant les moyens à son peuple de prospérer. Puzzles, gestion et enquêtes se succèdent pour cette somptueuse épopée au gameplay unique en son genre.

JEWEL MATCH 2

Le merveilleux JEWEL MATCH 2 vous invite à repérer des séries de pierres précieuses dans des tableaux fastueux et chamarrés. Au fil de cette aventure étincelante, vous apprendrez à maîtriser de fabuleux pouvoirs magiques, et chaque nouvelle victoire vous permettra de bâtir de vrais châteaux de conte de fée.



JOAN JADE AND THE GATES OF XIBALBA

Lancez-vous à la conquête du Nouveau Monde sur les traces de Joan Jade, une exploratrice partie en terre inconnue pour retrouver ses enfants disparus. En compagnie de cette Indiana Jones au féminin, vous résoudrez les énigmes de civilisations précolombiennes et partirez à la chasse au trésor dans d'épaisses forêts vierges.

« Le plus beau jeu du studio »
Jeux Vidéo Magazine

Ensemble nous vaincrons

Jouez au mode co-op en ligne ou en local en un clin d'œil

Dungeon Siege III

www.dungeonsiege.com

SQUARE ENIX. XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation Network PC DVD-ROM SOFTWARE 16 www.pegi.info

THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED

NVIDIA 3D VISION READY

PLAYS BEST ON ALIENWARE

OBSIDIAN entertainment

© 2011 Square Enix, Inc. Developed by Obsidian Entertainment, Inc. DUNGEON SIEGE is a registered trademark of Square Enix, Inc. All rights reserved.
PlayStation®, PS3 and ● are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS3 is a trademark of the same company.
Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation.
nVidia, the nVidia logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of nVidia Corporation. All rights reserved.

LE PLAISIR DU

www.easyinteractive.com

JEU CASUAL !

easy interactive

Success is Easy

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION™

GENRE : **ACTION/RPG** | MODE HISTOIRE : **1 JOUEUR** | MULTIJOUEUR : - | ÂGE CONSEILLÉ : **18+**

DANS DEUS EX : HUMAN REVOLUTION, TOUS LES CHOIX QUE VOUS FEREZ SERONT CRUCIAUX !

DEUS EX HUMAN REVOLUTION™

ZOOM

Un univers riche et crédible, servi de main de maître par un design aussi original que cohérent. Vivre les aventures d'Adam Jensen dans le monde de DEUS EX : HUMAN REVOLUTION est une obligation pour tout joueur digne de ce nom, d'autant que grâce à ses multiples choix et options, chaque expérience sera unique.

Pour ressusciter une des licences les plus cultes de l'histoire du jeu vidéo, il faut au minimum être courageux, talentueux et passionné. L'équipe d'Eidos Montréal réunit heureusement toutes ces qualités. Et plus encore. Avec DEUS EX : HUMAN REVOLUTION, le développeur canadien tente en effet le pari de raviver la flamme des fans de l'épisode original tout en faisant découvrir la saga DEUS EX à un nouveau public.

Plutôt que de se lancer dans une suite, DEUS EX : HUMAN REVOLUTION se propose de raconter les événements précédant l'épisode initial, à travers les aventures d'Adam Jensen. Bien malgré lui, cet agent de sécurité de Sarif Industries, à la pointe des technologies de biomodification humaine, se voit greffer des yeux et des bras mécaniques. Ces améliorations l'aideront dans sa quête pour retrouver les responsables de

son état et de l'attaque meurtrière contre son employeur. Une longue enquête commence alors, ponctuée de révélations, de négociations, de séquences d'exploration, d'infiltration ou de pure action, en fonction de votre humeur. Car là où la plupart des titres actuels se contentent de copier ou de sublimer un genre précis, DEUS EX : HUMAN REVOLUTION tente de tous les enchevêtrer. À chaque situation, plusieurs résolutions sont toujours proposées. À chaque porte sa clef, son entrée par un chemin détourné ou la possibilité de négocier avec les personnages pour un passage en douceur.

IMAGINER, C'EST CHOISIR

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION est un jeu « à la carte », où vous jouez comme vous aimez. Vous voulez voir →

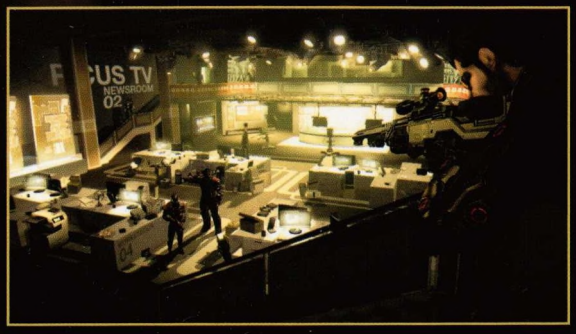
DEUS EX : HUMAN REVOLUTION™

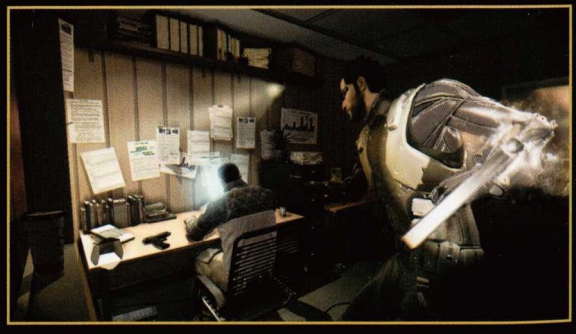
UNE ÉPOPÉE INCROYABLE QU'AUCUN AUTRE JEU NE PROPOSE AUJOURD'HUI !

à travers les murs ? Sauter de hauteurs vertigineuses sans vous blesser ? Pirater rapidement les terminaux d'ordinateurs pour prendre le contrôle des drones et caméras ennemis ? Il suffira de vous offrir l'implant qui correspond. Mais êtes-vous prêt à tout, y compris à laisser une partie de votre humanité sur le carreau, pour arriver à vos fins ? Comme son modèle, DEUS EX : HUMAN REVOLUTION transformera le héros au fil de l'aventure en véritable machine de combat, en as du piratage ou en pro de l'infiltration. Si toutes les voies proposées au début du jeu sont tentantes, il faudra d'emblée vous faire une raison : DEUS EX : HUMAN REVOLUTION vous demandera constamment de faire des choix sans retour possible. Choix de l'évolution du personnage, des dialogues, des alliances, de l'inventaire, des améliorations d'armes, avec toujours des conséquences immédiates ou à bien plus long terme sur l'aventure. Avec DEUS EX : HUMAN REVOLUTION, personne ne vivra exactement la même expérience, procurant au titre une rejouabilité proprement unique.

UNE QUESTION DE STYLE

Pour ne rien gâcher du plaisir procuré par les mécaniques de jeu et l'ambiance générale, DEUS EX : HUMAN REVOLUTION bénéficie d'une patte graphique recherchée au rendu et couleurs reconnaissables entre mille. Les tons noirs et or, d'une élégance inédite, procurent au titre un cachet particulier, plongeant le joueur dans un monde où Blade Runner aurait rencontré les inspirations esthétiques et picturales de la Renaissance. Dans ce jeu Action/RPG passionnant, les différents genres





INTERVIEW

TROIS QUESTIONS À...
JONATHAN JACQUES-BELLETÊTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE DE DEUS EX : HUMAN REVOLUTION

1. COMMENT AVEZ-VOUS TROUVÉ L'ACCUEIL DES FANS ET DE LA PRESSE LORS DES NOMBREUSES PRÉSENTATIONS DE DEUS EX : HUMAN REVOLUTION À TRAVERS LE MONDE ?

J. J-B. : L'accueil a été formidable. Le premier DEUS EX est un jeu qui jouit encore aujourd'hui d'un véritable culte, les fans restent incroyablement nombreux et très regardants sur la qualité de ce qu'on leur propose. Lors des présentations auxquelles j'ai assisté, certains fans avaient bien sûr quelques petites appréhensions, voire un a priori négatif. Mais à partir du moment où l'on a commencé à leur montrer les intentions sur DEUS EX : HUMAN REVOLUTION, à discuter clairement avec eux, ils ont embarqué à 100% dans l'aventure qu'on a imaginée.

2. DE QUELLE MANIÈRE AVEZ-VOUS ÉTÉ RÉCEPTIF AUX DEMANDES SPÉCIFIQUES DES FANS, COMME LES QUESTIONS AUTOUR DE LA SURBRILLANCE JAUNE DÉLIMITANT LES OBJETS UTILISABLES ?

J. J-B. On est à l'écoute de tout ce qu'on a pu entendre sur le jeu, c'est une évidence. Néanmoins, si vous essayez de plaire à tout le monde, vous ne pouvez pas vous en sortir. Dans certains cas, le résultat peut ressembler à tout et à rien en même temps. En québécois, quand on sent que ça va ressembler à n'importe quoi, on dit « Attention, tu vas faire une pizza ! » Or, c'est exactement ce que nous voulons éviter. Nous avons une vision, des convictions, une direction qui nous ont guidés tout au long du processus de développement de DEUS EX : HUMAN REVOLUTION. Et parmi les retours que nous avons eus, certains valaient vraiment la peine d'être écoutés. Concernant le halo jaune, j'étais d'ailleurs d'accord avec les remarques de la communauté. C'est pourquoi on peut désormais le désactiver dans les options du jeu.

3. VOUS RESSEMBLEZ VRAIMENT AU HÉROS, ADAM JENSEN. ON A DONC ENVIE DE SAVOIR COMMENT VOUS JOUEZ À DEUS EX : HUMAN REVOLUTION.

J. J-B. C'est vrai, Adam Jensen me ressemble étrangement ! Ce n'était pas planifié, c'est davantage le résultat d'un concours de circonstances qu'il serait trop long de raconter ici. Quant à ma façon de jouer, j'aime particulièrement m'assurer de bien avoir identifié toutes les possibilités de gameplay, tous les chemins possibles. Je passe donc beaucoup de temps à explorer avant de choisir la façon dont je vais avancer. Ça me rassure d'avoir bien étudié le terrain avant de passer à l'action. Avec moi aux commandes, DEUS EX : HUMAN REVOLUTION, qui a déjà une très bonne durée de vie, dure deux fois plus longtemps !

QUEL EST VOTRE PROFIL ?

DÉCOUVREZ LES AUGMENTATIONS À DÉVELOPPER EN PRIORITÉ EN FONCTION DE LA MANIÈRE DONT VOUS JOUEZ.

VOUS AIMEZ L'INFILTRATION

Système de camouflage : Rend invisible quelques instants. Ne réduit pas votre niveau sonore.

Jambe cybernétique : Permet d'atteindre des endroits jusqu'ici inaccessibles.

VOUS AIMEZ L'ACTION

Armure dermique : Protège des dégâts.

Bras cybernétique : Permet de lever des objets plus lourds ou d'éliminer des ennemis à travers les murs.

VOUS AIMEZ LE PIRATAGE

Extension de piratage furtif : Réduit les risques de détection lors de la capture ou de la fortification des nœuds réseau.

Extension analyse de piratage : Permet notamment de contrôler les robots.

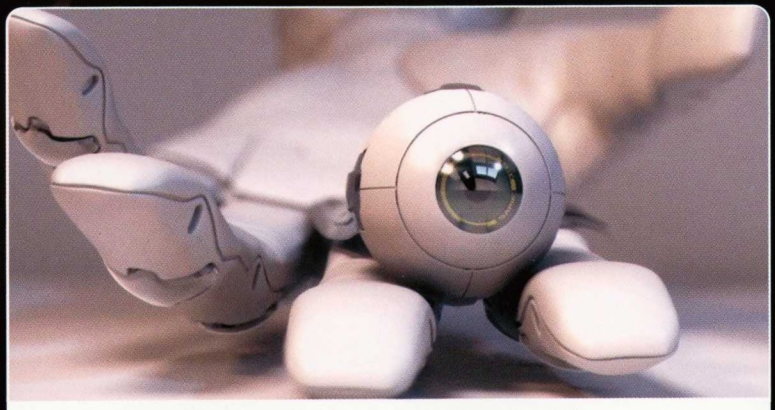
DEUS EX : HUMAN REVOLUTION™

UNE IMMERSION INSTANTANÉE DANS UN UNIVERS RICHE ET AUX RAMIFICATIONS NOMBREUSES.

s'entrecroisent (Action, Infiltration, Piratage, Dialogues) pour donner vie à un héros capable d'exceller dans de nombreuses compétences. De quoi s'immerger instantanément dans un univers riche, aux ramifications nombreuses. Parler avec les nombreux protagonistes, intercepter les emails privés, écouter les flashs infos... Autant de possibilités d'en apprendre plus sur les interactions entre les différents acteurs de la conspiration, les différentes relations entre factions qui s'opposent.

CONFLIT D'INTÉRÊTS

La bataille fait rage sur la scène et en coulisse. Les intérêts des uns et des autres se fracassent sur l'autel de l'humanité. Les Puristes, farouchement opposés à toute biomodification et suspects tout désignés de l'attaque initiale, sont-ils les vrais responsables ? Pourtant, quelques êtres bardés de métal semblaient également de la partie lors de la confrontation. L'intrusion était-elle uniquement terroriste ou véritablement ciblée ? Les assaillants avaient-ils un but précis ? L'annonce prochaine de nouvelles avancées dans le domaine de prédilection de Sarif Industries a-t-elle mis définitivement le feu aux poudres ? C'est à toutes ces questions, et bien d'autres encore, que devra répondre Adam Jensen lors de son périple à travers le globe, de Détroit à Shanghai en passant par Montréal. Dans la peau du héros biomodifié le plus charismatique du XXIe siècle, lancez-vous dans l'aventure DEUS EX : HUMAN REVOLUTION avec une seule promesse : celle de passer un moment unique et de connaître une épopée que peu d'autres jeux sont capables de proposer aujourd'hui.



Envie de vous dépasser ? De repousser les limites de votre simple corps humain ? Bienvenue chez Sarif Industries, une nouvelle vision du Futur : www.sarifindustries.com

www.deusex.com

SQUARE ENIX

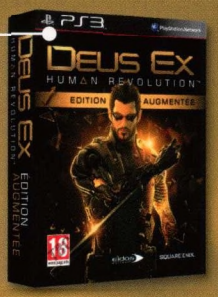
LE CHOIX DU ROI

SIMPLE, AUGMENTÉE OU COLLECTOR : TROIS ÉDITIONS DE DEUS EX : HUMAN REVOLUTION POUR TOUS LES GOÛTS.

ÉDITION SIMPLE

Disponible sur PC, Xbox 360 et PS3

ÉDITION AUGMENTÉE



Disponible sur PC, Xbox 360 et PS3

COMPREND EN PLUS DE L'ÉDITION SIMPLE

- Une mission inédite : « Secourir Tong »
- Un appareil de déverrouillage automatique
- Quatre armes supplémentaires
  - Explosif à détonateur M-28
  - Lance-grenades Linebaker G-87
  - Fusil à double canon Silverback « Chasseur »
  - Fusil de précision silencieux SERSR Longsword « Whisperhead »
- 10 000 crédits supplémentaires pour acheter équipement et amélioration.
- DVD de bonus comprenant un making of de 45 mn, la bande originale du jeu, un motion-comic et la bande-annonce de l'E3 avec son story-board animé
- Un artbook de quarante pages

ÉDITION COLLECTOR

Disponible sur PC, Xbox 360 et PS3

COMPREND EN PLUS DE L'ÉDITION AUGMENTÉE

- Un luxueux coffret exclusif
- Une figurine de collection d'Adam Jensen de 23 cm **(voir page 34)**

L'édition collector de DEUS EX : HUMAN REVOLUTION est susceptible de ne plus être disponible lors de la parution de ce numéro.

SORTIE : **26 AOÛT 2011**

PS3 | Xbox360 | PC | Wii | 3DS | PSP

18 www.pegi.info

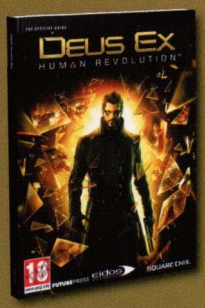
POINTS CLÉS

1. Le retour d'une licence culte. Un jeu pensé aussi bien pour les fans de la série que pour les nouveaux venus.

2. Des possibilités multiples d'aborder chaque situation (Action, Infiltration, Piratage, Dialogues) pour une expérience unique.

3. Un scénario au niveau des meilleurs romans et films de S-F, sublimé par un univers graphique inédit.

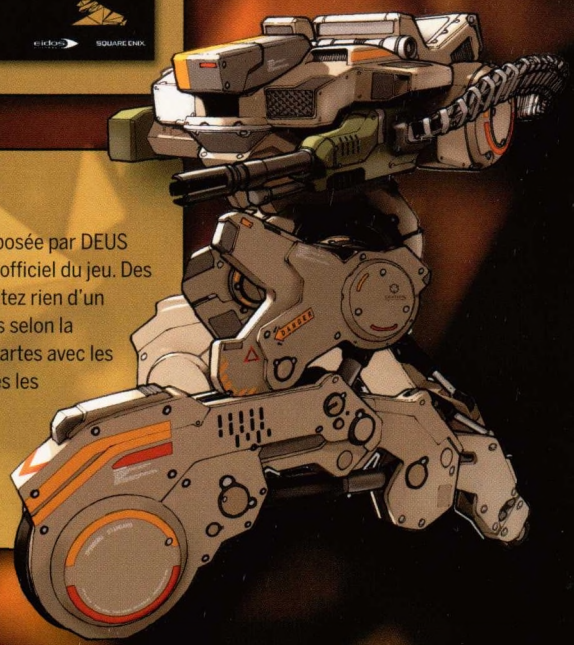
LE GUIDE OFFICIEL



Pour profiter au maximum de l'expérience proposée par DEUS EX : HUMAN REVOLUTION, découvrez le guide officiel du jeu. Des missions principales aux quêtes annexes, ne ratez rien d'un scénario aux ramifications complexes. Conseils selon la stratégie que vous adoptez, choix des armes, cartes avec les points importants du jeu : vous trouverez toutes les réponses aux questions que vous vous posez !

Prix public : 19,99 €

Retrouvez notre offre de guides stratégiques sur **www.square-enix-shop.fr** et chez vos revendeurs habituels.



FINAL FANTASY® XIII-2

GENRE : **RPG** | MODE HISTOIRE : **1 JOUEUR** | ÂGE CONSEILLÉ : **16+ (TBC)**

MOTOMU TORIYAMA & YOSHINORI KITASE

EXCLUSIF ! LES CRÉATEURS DE FINAL FANTASY® XIII S'ENTRETIENNENT AVEC SQUARE ENIX MAGAZINE SUR LE PROCHAIN VOLET DE LA SÉRIE.

Après un treizième opus plus orienté action que jamais, le duo de créateurs, Motomu Toriyama, directeur et scénariste, et Yoshinori Kitase, producteur, revient sur FINAL FANTASY XIII-2, un titre qui va, encore une fois, faire beaucoup parler de lui.

POURQUOI DÉVELOPPER UNE SUITE DIRECTE À FINAL FANTASY XIII ?
Yoshinori Kitase : Sur FINAL FANTASY XIII, nous avons passé beaucoup de temps à créer un univers et des personnages. En bout de course, nous avons senti que cet univers, que ces personnages étaient devenus trop importants pour être contenus dans un seul et unique jeu. Aussi, nous avons décidé de produire une suite dans le but d'étendre l'univers de FINAL FANTASY XIII, et de décrire la suite de l'histoire des personnages.

COMMENT DÉCRIRIEZ-VOUS FINAL FANTASY XIII-2 ?
Y. K.: En bref, il s'agit d'une suite légitime de FINAL FANTASY XIII. Ceci dit, l'histoire ne se contente pas de révéler ce qui arrive après FINAL FANTASY XIII. Elle propose, en fait, de nombreux rebondissements. FINAL FANTASY XIII-2 commence de façon assez inhabituelle, avec une situation de départ très mystérieuse. Nous allons publier sur Internet la nouvelle « Episode 0 », qui devrait vous donner quelques indices à ce sujet...

POURRIEZ-VOUS RÉSUMER LA PHILOSOPHIE DE DÉVELOPPEMENT POUR CETTE SUITE ?
Y. K.: Nous voulions simplement prendre les éléments les plus appréciés de FINAL FANTASY XIII et les développer encore, tout en améliorant ce qui aurait pu être meilleur dans le précédent volet.

AVEZ-VOUS INTÉGRÉ LES CRITIQUES ET COMMENTAIRES ÉMIS PAR LES JOUEURS DE FINAL FANTASY XIII ?
Motomu Toriyama : FINAL FANTASY XIII présentait un gameplay « linéaire » parce qu'il a été développé avec le concept d'un jeu « story driven » (dirigé par l'histoire). FINAL FANTASY XIII-2 a pour objectif d'être plus orienté « player driven » (dirigé par le joueur), le joueur étant confronté à de nouveaux éléments d'interaction et de choix . Nous avons créé un système de progression qui encourage les joueurs à avoir une attitude beaucoup plus proactive en explorant le monde et en remportant les défis qu'il a à leur offrir.

POURRIEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS SUR L'ATMOSPHÈRE ET LE SCÉNARIO, ET COMMENT ILS SE DISTINGUENT DES AUTRES FINAL FANTASY ?
Motomu Toriyama : Les personnages de FINAL FANTASY XIII vivent désormais sur Gran Pulse, un monde vaste et inexploré. Le scénario est imprégné d'une atmosphère sombre, et les pièces de ce puzzle peuvent être assimilés à de nombreux éléments mystérieux.

ZOOM

Depuis le mythique septième épisode de FINAL FANTASY, Motomu Toriyama et Yoshinori Kitase ont marqué de leur empreinte certains volets de la série, expérimentant sans cesse avec le fond et la forme, intégrant toujours plus de cinématographie dans le RPG. FINAL FANTASY XIII-2 est la suite d'un des plus beaux épisodes de la série.

SQUARE ENIX

FINAL FANTASY® XIII-2

PENSEZ-VOUS QUE FINAL FANTASY XIII-2 PERMETTRA AUX JOUEURS DE COMPRENDRE TOUTE LA MYTHOLOGIE DE FABULA NOVA CRYSTALLIS ?
Y. K.: Que ce soit pour FINAL FANTASY XIII ou FINAL FANTASY XIII-2, l'objectif principal n'a jamais été de révéler les mystères de la mythologie. C'est tout le contraire en fait. La mythologie existe pour servir de colonne vertébrale et aider le joueur à comprendre l'histoire et l'univers des jeux FINAL FANTASY XIII.

CHAQUE NOUVEAU FINAL FANTASY PROPOSE UN SYSTÈME DE COMBAT DIFFÉRENT. EST-CE QUE FINAL FANTASY XIII-2 SUIVRA CETTE MÊME ROUTE ? QUE POUVEZ-VOUS RÉVÉLER À CE SUJET ?
M. T.: Le système de combat dynamique de FINAL FANTASY XIII a été encensé par les joueurs, et est considéré comme une évolution légitime. Même si les éléments fondateurs de ce système sont maintenus, comme la jauge ATB composée de segments ou les Stratégies et ses Rôles, de nouvelles mécaniques renforceront encore plus la nervosité et la dimension stratégique du gameplay.
Par exemple, nous avons intégré un système qui vous permet de combattre avec des monstres transformés en alliés. En fonction de votre stratégie spécifique, vous pouvez choisir et mélanger plusieurs monstres pour vous préparer à la bataille.

« LE SYSTÈME DE COMBAT A ÉTÉ AMÉLIORÉ POUR ÊTRE PLUS GRISANT ET PERCUTANT »

CE SYSTÈME CRÉAIT UNE IMPRESSION DE JEU D'ACTION TOUT EN AUTORISANT DE NOMBREUSES STRATÉGIES. PEUT-ON S'ATTENDRE À RESSENTIR LA MÊME URGENCE DANS FINAL FANTASY XIII-2 ?
M. T.: Le système de combat de FINAL FANTASY XIII était aussi dynamique que possible, mais il a été encore amélioré pour être plus grisant et percutant encore. Chaque monstre recruté dispose, par exemple, d'un pouvoir spécial. Il s'agit de commandes orientées action, de la même manière que les techniques des invocations de FINAL FANTASY XIII. Ainsi, les compétences de ces monstres alliés ouvrent de nouvelles possibilités à vos stratégies de combat.

SI L'ON EN CROIT LE PREMIER TRAILER, UN NOUVEAU PERSONNAGE APPARAÎT DANS FINAL FANTASY XIII-2. QUE POUVEZ-VOUS NOUS DIRE À SON SUJET ?
M. T.: C'est le personnage masculin qui se tient debout, près de Lightning, sur le logo du titre, mais je ne peux rien révéler de plus sur lui pour le moment. Ce personnage possède un lien avec un autre personnage masculin, Noel Kreiss, sur lequel nous avons divulgué quelques informations récemment. Vous devrez attendre pour avoir d'autres éclaircissements sur ce héros mystérieux.

POUVEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS SUR NOEL DANS CE CAS ?
M. T.: Bien que Noel vienne aussi de Gran Pulse, il a grandi dans un environnement différent de celui qu'ont connu Lightning et Serah. Par conséquent, il est détaché de la réalité et ignore tout du monde, Cocoon inclus. Il a vécu dans des conditions très difficiles. Dans la partie du monde dans laquelle il habitait, il devait être suffisamment fort et dur pour supporter son clan quand il partait à la chasse aux monstres. Sa détermination à protéger ceux qu'il aime l'a différencié des autres personnages. Noel est dépeint comme un homme fort qui traine un destin sombre, un personnage très différent, donc, de Lightning.

QU'ADVIENT-IL DES AUTRES PERSONNAGES DE FINAL FANTASY XIII ? REVIENNENT-ILS ?
M. T.: Les personnages de FINAL FANTASY XIII font évidemment une apparition dans FINAL FANTASY XIII-2. Tous sont impliqués dans l'histoire de façon très inattendue. Nous ne révélerons leur rôle que plus tard dans nos annonces.

LE PREMIER TRAILER MONTRE LIGHTNING PARÉE D'UNE ARMURE, D'UNE ÉPÉE ET D'UN BOUCLIER. SON ÉQUIPEMENT EST-IL RÉVÉLATEUR DE L'ESTHÉTIQUE DU JEU ? DE CERTAINES PARTIES DE L'UNIVERS ?
M. T.: Ce nouveau costume consiste en une armure et une épée dans un style hautement fantasy, et, de fait, représente la situation dans laquelle Lightning se trouve. Elle s'engage dans des batailles, revêtue de ce costume, dès le début de l'histoire. J'espère que vous aimerez ça !

DANS CE MÊME TRAILER, DES PLUMES VOLENT AUTOUR DE LIGHTNING ? CELA SIGNIFIE-T-IL QUE LIGHTNING EST UNE SORTE D'ANGE, ET QUE DONC L'AUTRE PERSONNAGE EST UN DÉMON ?
M. T.: Ces plumes qui flottent autour d'elle symbolisent la déesse Etro, qui est un des dieux de la mythologie basée sur le cristal. L'histoire de FINAL FANTASY XIII présente deux dieux, Lindzei et Pulse, alors que Etro, la déesse, a une grande importance dans FINAL FANTASY XIII-2. Quant à l'autre personnage, c'est un peu le rival, choisi par le destin, de Lightning, et pas simplement un démon.

IL A ÉTÉ DIT QUE VOUS AVIEZ DÛ LAISSER DE CÔTÉ CERTAINES IDÉES POUR SORTIR FINAL FANTASY XIII EN TEMPS ET EN HEURE. TROUVERA-T-ON CES PARTIES MANQUANTES DANS FINAL FANTASY XIII-2 ?
Y. K.: FINAL FANTASY XIII-2 est une nouvelle histoire qui a été spécialement écrite pour le titre. Aussi, aucune des « idées rejetées », ainsi que vous les appelez, n'aurait pu être utilisée dans ce nouvel épisode sans changement. Vous rencontrerez de nombreuses nouvelles idées, maintenant améliorées et approfondies pour ce nouveau gameplay et cette nouvelle histoire.

www.finalfantasy13-2game.com

SORTIE :
DÉBUT 2012

PS3 | Xbox360 | PC | Wii | 3DS | PSP

16 (TBC)
www.pegi.info

POINTS CLÉS

1. Une toute nouvelle histoire poursuivant celle de FINAL FANTASY XIII, qui ne nécessite pas d'avoir joué au titre original pour être appréciée et présente un nouveau personnage, Noel.

2. Un système de combat dynamique et spectaculaire qui a évolué dans son approche stratégique, tout conservant l'oreintation action plébiscitée sur FINAL FANTASY XIII.

3. Des graphismes magnifiques pour la suite d'un des plus beaux RPG de tous les temps.

TOMB RAIDER™

GENRE : **ACTION/AVENTURE** | ÂGE CONSEILLÉ : **18+ (TBC)**

TOMB RAIDER™

ZOOM

Après avoir repris la franchise avec le succès qu'on connaît, le studio Crystal Dynamics a remis les compteurs à zéro en développant un TOMB RAIDER plus percutant que jamais. Le rythme de l'action ne faiblit pas, les situations de stress nécessitent réflexion et réflexes, donnant pas mal de fil à retordre à la matière grise de Lara. Ce reboot ambitionne déjà d'être le meilleur épisode d'une saga d'exception.

Ce nouveau TOMB RAIDER ne cherche pas seulement à offrir une seconde jeunesse à Lara Croft. Il ambitionne de donner un coup de boost à une franchise qui a séduit toute une génération de joueurs. Une nouvelle Lara Croft qui raconte ses origines, un nouveau moteur, une nouvelle atmosphère plus adulte, un côté survival plus réaliste... Avec ce reboot attendu, vous n'êtes pas au bout de vos surprises ! Toute l'action de TOMB RAIDER se déroulera sur une île mystérieuse, perdue au milieu du Pacifique, sur laquelle Lara s'est échouée en bateau en compagnie de quelques compagnons. À son réveil, Lara réalise qu'elle est retenue captive dans une grotte sacrificielle dans une très mauvaise posture : ligotée, la tête en bas, suspendue dix mètres au-dessus du sol. Une première situation dramatique qui place le joueur au cœur de ce qui va être l'un des piliers du jeu : l'instinct de survie. Le joueur doit tout tenter pour extirper Lara de ce piège. Se balancer de la droite vers la gauche permettra bientôt de

propulser la momie voisine dans le brasier qui crépite à ses côtés. Bonne idée : le feu prend aux bandelettes et s'attaque ensuite au carcan de Lara. Sauvée ? Pas du tout !

ACTION NON-STOP ET INSTINCT DE SURVIE

Lorsque le carcan craque, Lara tombe et vient s'empaler sur une tige métallique qui lui transperce le flanc. S'ensuit une séquence de quick time event au cours de laquelle il faut extraire l'objet le plus rapidement possible. Dans ce nouveau TOMB RAIDER, les énigmes et les scènes d'action s'enchaînent si vite les unes à la suite des autres qu'elles nous laissent à peine le temps de souffler. Quelques mètres plus loin, la sensation de jouer à l'intérieur d'une cinématique à grand spectacle se confirme. Une solide barrière en bois empêche Lara de poursuivre sa progression.

TOMB RAIDER™

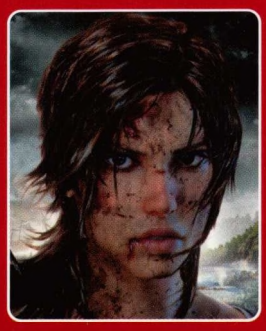
L'INSTINCT DE SURVIE ET LE MOTEUR PHYSIQUE OFFRENT ENFIN AUX JOUEURS UNE IMMERSION TOTALE !

L'instant est venu d'activer son « instinct de survie » : lorsqu'elle a recours à cette technique, l'écran se colore de sépia, les aspérités du décor supposées l'aider se teintent de jaune, et Lara devra trouver par elle-même comment utiliser tous les objets pour sortir d'ici. Car TOMB RAIDER fournira enfin des énigmes aussi spectaculaires que rationnelles à Lara Croft, elle qui a si souvent jonglé avec des mécanismes abstraits et injustes pour avancer dans l'aventure.

UNE QUESTION DE SURVIE

La refonte du jeu au niveau gameplay s'accompagne évidemment d'une avancée technologique dans la série. Nouveau moteur, graphismes et effets de lumière créent une ambiance incroyable où Lara est constamment mise sous pression. La preuve : après avoir ouvert la voie et s'être infiltrée dans un nouveau boyau, un indigène la saisit au mollet en vue de lui asséner un coup mortel. Puis, un séisme survient sans prévenir, menaçant de l'enterrer vivante ! Quand on pense que ceci n'est que le début de TOMB RAIDER et que Lara est loin d'avoir vu le plus dur, on peut déjà affirmer que ce savant cocktail d'action et de suspense va révolutionner la saga !

www.tombraider.com



LARA EST MORTE, VIVE LARA !

Portrait d'une héroïne new look qui a su faire table rase de son passé.

Parmi toutes les idées imaginées par Crystal Dynamics, l'une des plus pertinentes est sans doute celle qui consiste à proposer une Lara Croft débarrassée de cette étiquette de dure à cuire impassible qui lui collait à la peau depuis tant d'années. La femme fatale insensible s'est désormais muée en jeune fille candide et fragile à laquelle il devient beaucoup plus simple de s'identifier. Lorsqu'elle s'empale sur cette tige faite de métal, on la voit afficher sa souffrance comme jamais auparavant. Une séquence choc qui contraste avec l'image sexy qu'elle véhiculait par le passé. Même si quelque chose nous dit que son expérience sur l'île devrait la faire mûrir plus vite que prévu.

INTERVIEW

TROIS QUESTIONS À KARL STEWART

GLOBAL BRAND DIRECTOR DE TOMB RAIDER

1. POURQUOI AVOIR DÉCIDÉ DE RECRÉER TOMB RAIDER ? EST-CE PARCE QUE VOUS CONSIDÉRIEZ QUE L'ESPRIT DE LA SÉRIE N'ÉTAIT PLUS ADAPTÉ AU GOÛT DU JOUR ?

Karl Stewart : Nous respectons énormément l'héritage que nous ont laissé ces quinze dernières années. L'esprit des TOMB RAIDER et des LARA CROFT est ancré en nous. Malgré tout, nous voulions développer une expérience qui corresponde au mieux au public d'aujourd'hui. En réalité, ce que nous avons entrepris n'est pas sans rappeler le travail de Christopher Nolan sur BATMAN BEGINS : le Bruce Wayne des épisodes précédents est toujours présent, mais il s'enrichit dans le premier tiers du film d'une dimension qu'on ne soupçonnait pas. De cette manière, grâce à une narration ingénieuse, on comprend mieux comment et pourquoi il est devenu le Batman qu'on connaît tous. Ce sera pareil pour Lara.

2. CES PREMIÈRES SÉQUENCES DE TOMB RAIDER DONNENT L'IMPRESSION DE JOUER UNE LONGUE SCÈNE CINÉMATIQUE IMMERSIVE, QU'ON NE SE CONTENTERAIT PAS DE REGARDER. EST-CE INTENTIONNEL ?

K. S. : Oui, on voulait vraiment que les joueurs goûtent à une expérience viscérale tout le long du jeu. Notre ambition étant que chacun d'entre eux s'investisse personnellement dans chaque situation pour s'immerger à 100 % dans l'histoire et dans le monde que nous avons créés. Dans l'idéal, il faudrait que le joueur ait la sensation de ne faire qu'un avec Lara du début à la fin de l'aventure.

3. LARA VA ENDURER MILLE SUPPLICES AU COURS DU JEU, COMME SI ELLE ÉTAIT DEVENUE UN ÊTRE HUMAIN ORDINAIRE. COMMENT LES FANS DEVRAIENT-ILS INTERPRÉTER CE CHANGEMENT BRUTAL ?

K. S. : Le fait que l'expérience TOMB RAIDER fasse le plus vrai possible a toujours été très important pour nous. Ceci étant dit, nous ne voulions pas choquer les fans de façon gratuite, mais les remuer juste assez pour qu'ils prennent chaque passage très au sérieux, comme si la vie de Lara en dépendait. C'est parce qu'elle frôle la mort à chaque instant que le concept de survie prend tout son sens.

SORTIE : **2012**

PS3 | Xbox360 | PC | Wii | 3DS | PSP

18 (TBC)

www.pegi.info

POINTS CLÉS

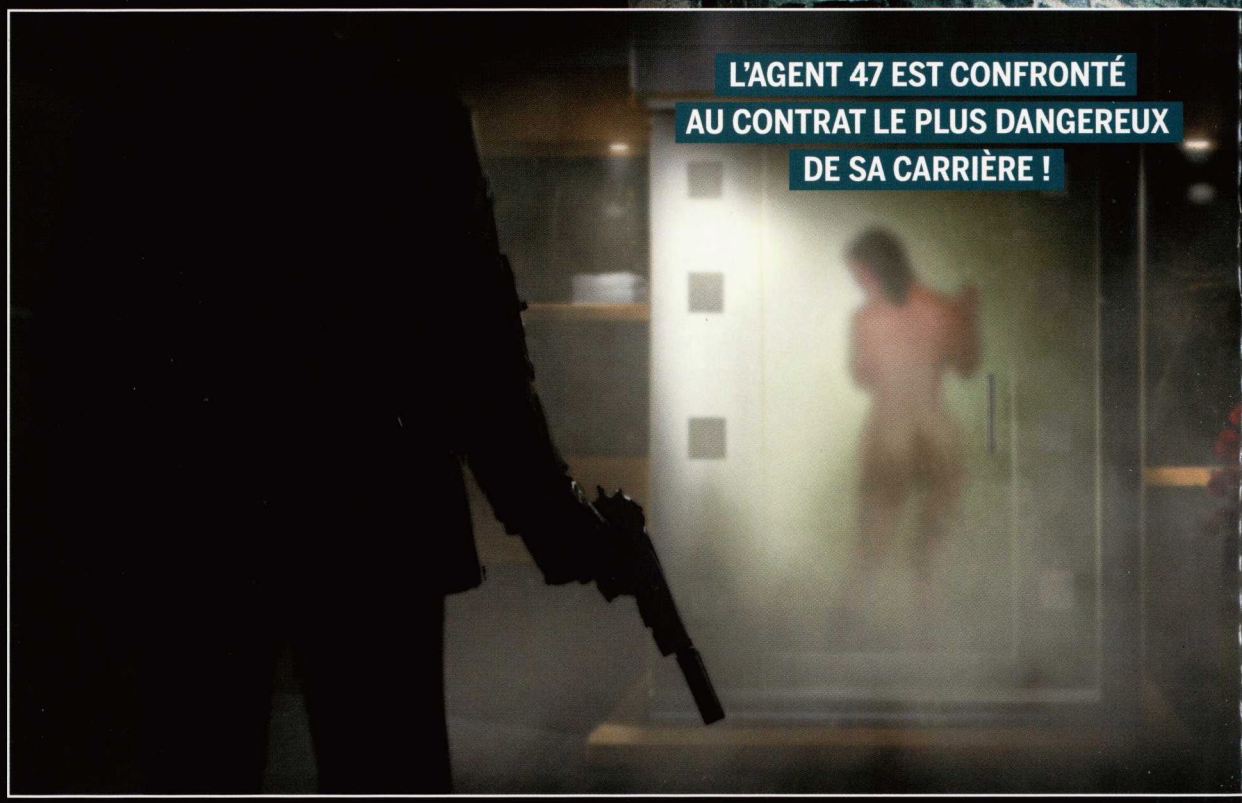
1. Des phases d'exploration remises à neuf qui font la part belle à l'instinctif et tiennent compte des lois de la physique, telle la gravité.

2. Un huis clos saisissant sur une île inconnue où se sont échoués des centaines de bateaux issus de toutes les époques.

3. Lara Croft a bénéficié d'un lifting physique et mental qui la rend bien plus attachante et réaliste que par le passé. Le mythe ressuscité !

HITMAN™: ABSOLUTION

GENRE : **ACTION/AVENTURE** | MODE HISTOIRE : **1 JOUEUR** | ÂGE CONSEILLÉ : **18+ (TBC)**



HITMAN™
ABSOLUTION

Voilà cinq ans que l'on n'avait plus de nouvelles de l'Agent 47. Que l'assassin, son complet impeccable, son crâne rasé et son code-barre tatoué sur la nuque avaient disparu de nos écrans. On le croyait en vacances, coulant des jours paisibles, dilapidant sa fortune. On se trompait ! 47 s'apprête à revenir sur PC, PS3 et Xbox 360. Il pourrait même s'agir du plus dangereux contrat de sa longue carrière. Trahi par les siens, recherché par les autorités, le voilà plongé au cœur d'une sombre conspiration. Personnellement impliqué, il va parcourir un monde hostile et corrompu à la recherche de la vérité. Une aventure digne d'Hollywood, au générique de laquelle s'inscrivent les noms d'une dizaine d'acteurs : Keith Carradine (Dexter, Cowboys et Envahisseurs) et Marsha Thomason (Lost, FBI Duo très spécial) ont notamment accepté de prêter leur voix au grand méchant Blake Dexter et à Diana Burnwood, l'agent de liaison historique de 47.

ZOOM

L'Agent 47 sort de l'ombre. Plus discret que jamais, plus dangereux aussi, l'assassin devra faire face à une conspiration d'envergure mondiale, et lutter contre un nouvel ennemi, Blake Dexter. Les développeurs promettent un tout nouveau moteur, au service d'une intelligence artificielle au top et de nouvelles possibilités de gameplay.

L'INSTINCT DE MORT

L'Agent 47, c'est un assassin sans scrupule, froid et méthodique. Bref : parfait. C'est aussi un clone dont le patrimoine génétique hors du commun attire bien des convoitises : chasseur ou proie, la frontière est parfois mince. Une existence qui oblige l'assassin à une discrétion absolue. Outre les gros calibres, son arme préférée, c'est encore de se fondre dans la masse. Se déguiser, se faire passer pour quelqu'un d'autre, frapper avant de disparaître : une seconde

SQUARE ENIX®

SORTIE :
2012

PS3 | Xbox360
PC | Wii
3DS | PSP

18 (TBC)
www.pegi.info

POINTS CLÉS

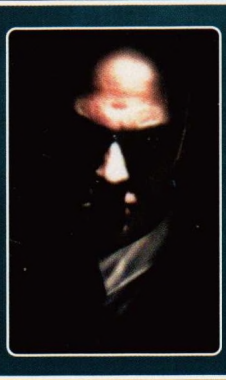
1. Le retour très attendu de l'Agent 47, clone au passé trouble et l'un des anti-héros les plus charismatiques du jeu vidéo.

2. Un jeu d'action où discrétion, déguisement et réflexion comptent davantage que le nombre de balles distribuées.

3. Une intelligence artificielle entièrement revue pour s'adapter aux différentes options de gameplay possibles pour le joueur.

nature pour 47, et un aspect du jeu que les développeurs d'Io Interactive ont encore enrichi depuis HITMAN : BLOOD MONEY. Déjà responsable des épisodes précédents, Io Interactive travaille cette fois-ci à partir d'un tout nouveau moteur, le Glacier 2. Au chapitre des améliorations, le studio danois compte sur une intelligence artificielle entièrement revue, promettant des comportements subtils, humains et imprévisibles. Autre nouveauté, aussi mystérieuse que prometteuse, « l'Instinct » grâce auquel on verra le monde à travers les yeux de l'assassin ultime. Une chose est sûre : tous ces ajustements ne sont au service que d'une seule chose, la liberté. Liberté d'action, mais aussi liberté de choix. Plus que jamais, le joueur aura carte blanche pour arriver à remplir le contrat du plus célèbre des tueurs à gages.

www.hitman.com



IO INTERACTIVE'S TOUCH

En 2000, le premier jeu des Danois d'Io Interactive est aussi un coup de maître : il s'agit de HITMAN, l'opus fondateur de la série. Six ans et trois épisodes plus tard (HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN en 2002, HITMAN : CONTRACTS en 2004 et HITMAN : BLOOD MONEY en 2006), le studio a imposé une patte graphique unique, un style inimitable et une ambiance qu'on retrouvera forcément dans HITMAN : ABSOLUTION.

" Il faudrait être FOU pour passer à côté ! "
91% - Gaming Age

" Un jeu qui devrait régaler les amoureux du genre "
Xbox 360 Le magazine officiel

- Participez à **des tournois multijoueurs** jusqu'à 4 pour encore plus de fun !
- Jouez jusqu'à **13 des meilleures tables** de flipper Williams.
- Le jeu de flipper **le plus précis** jamais réalisé !

Williams SYSTEM • 3

Wii XBOX 360 PS3 PSP

"PlayStation" and the "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.
Nintendo, WII et le logo WII sont des marques de Nintendo.

Williams®
Pinball
CLASSICS
LIGHT MILLION
JET BUMPERS AT MAX.
LIGHT SUPERDOGS
OPEN CRAZY STEPS
QUICK MULTI-BALL
OPEN TRAPDOOR W/FLASHING
TRAPDOOR BONUS
FRENZY
7
www.pegi.info

DÉJÀ DISPONIBLES

GENRE : **FLIPPER** | MULTIJOUEUR : **1 À 2 JOUEURS CONSÉCUTIVEMENT** | ÂGE CONSEILLÉ : **7+**

SORTIE : **DISPONIBLE**

PS3 | Xbox360 | PC | Wii | 3DS | PSP

7 www.pegi.info

POINTS CLÉS

1. WILLIAMS PINBALL CLASSICS propose de jouer sur treize tables mythiques (10 sur PSP/Wii) de l'un des plus prestigieux créateurs de flippers.

2. Des exclusivités pour la version européenne : une dynamique et une modélisation améliorées, et un système de caméra mobile pour un plaisir maximum.

3. Des dizaines de bonus et d'astuces à débloquer sur chaque table, et des modes de jeu adaptés à chaque console.

Williams Pinball CLASSICS

Après s'être imposé aux États-Unis comme le meilleur jeu de flipper de tous les temps, WILLIAMS PINBALL CLASSICS est enfin sorti en France. System 3 est distribué par Square-Enix en France.

Les amateurs de jeux d'arcade et les nostalgiques des salles de jeux le savent : les flippers Williams comptent parmi les meilleurs du genre. C'est en effet à cette société, fondée dans les années 40 par Harry E. Williams, que l'on doit la création d'éléments aussi importants que les cibles mobiles ou le Tilt, synonyme de game over pour le joueur qui secouait un peu trop le flipper. Il était donc logique que cette marque prestigieuse soit enfin célébrée dans un jeu vidéo.

DU FLIPPER POUR TOUS !

WILLIAMS PINBALL CLASSICS reprend sur PS3 et Xbox360 treize des plus beaux flippers Williams dont Black Night (première table à plusieurs niveaux) et FunHouse (première table proposant une marionnette parlante). Le jeu allie une reconstitution fidèle des décors à une animation d'un réalisme confondant, garantissant aux fans de la première heure des sensations similaires à celles procurées par un véritable flipper. Les plus jeunes, qui n'ont pas eu la chance de pouvoir essayer « physiquement » ces flippers de légende, s'en donneront bien sûr à cœur joie sur console.

LE PLUS RÉALISTE ET LE PLUS FUN DES JEUX DE FLIPPER !

Mais ce n'est pas tout : en traversant l'Atlantique, WILLIAMS PINBALL CLASSICS s'est vu agrémenté d'atouts exclusifs à la version européenne. En dehors d'une dynamique améliorée et de la modélisation en 3D de tous les éléments mobiles des tables, le joueur bénéficiera d'un système intelligent de caméra. Celle-ci se déplace aux moments les plus opportuns pour lui permettre d'admirer les détails des décors, tout en l'embarquant dans des virées endiablées. L'objectif, immuable, reste de ne pas perdre la boule !

ZOOM

Chaque version de WILLIAMS PINBALL CLASSICS possède sa propre spécificité. Sur Wii, le joueur pourra secouer son flipper virtuel en agitant la Wiimote et le Nunchuk. Quant aux versions PS3 et Xbox360, elles proposent des graphismes HD (1080p pour la version PS3) pour encore plus de réalisme !

www.system3.com

GENRE : **ACTION/RPG** | MULTIJOUEUR : **1 À 4 EN LIGNE ET 2 EN LOCAL** | ÂGE CONSEILLÉ : **16+**

DUNGEON SIEGE III

Fruit de l'alliance parfaitement maîtrisée entre l'accessibilité d'un hack'n'slash et la complexité d'un RPG, DUNGEON SIEGE III se pare des meilleurs atours pour combler les desideratas des fans.

DUNGEON SIEGE III est issu du célèbre studio Obsidian qui s'est fait connaître pour sa qualité d'écriture sur des jeux à succès tels que FALLOUT : NEW VEGAS, STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ou encore NEVERWINTER NIGHTS 2. Attendez-vous donc à des rebondissements de taille dans les exploits de légionnaires chargés de combattre le Mal envahissant les terre d'Ehb. Et pour offrir une expérience encore plus saisissante et complète, le jeu bénéficie d'un moteur graphique spécialement conçu pour lui, l'Onyx Engine, ainsi que des facilités de connexion pour le multi allant jusqu'à quatre joueurs. Un mode coopératif permet ainsi de rejoindre une partie à tout instant.

L'ALLIANCE PARFAITE ENTRE LE HACK'N'SLASH ET LE RPG !

www.dungeonsiege.com

SORTIE : **DISPONIBLE**

PS3 | Xbox360 | PC | Wii | 3DS | PSP

16 www.pegi.info

POINTS CLÉS

1. Un scénario passionnant et plein de surprises, œuvre du studio spécialiste dans ce domaine, Obsidian.

2. Un mode coopératif intuitif et très facile d'accès, jusqu'à 4 joueurs en ligne et 2 joueurs en local.

3. DUNGEON SIEGE III est également disponible en édition limitée, comprenant quatre objets pour booster son personnage dès le départ.

LA TRILOGIE TOMB RAIDER™

JOUEZ À TOMB RAIDER™ SUR PLAYSTATION®3 COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS FAIT AUPARAVANT !

Dans THE TOMB RAIDER TRILOGY, découvrez le passé mystérieux de Lara Croft dans des versions entièrement remasterisées des épisodes LEGEND et ANNIVERSARY, ainsi que la passionnante conclusion de sa quête avec le dernier jeu en date, UNDERWORLD. THE TOMB RAIDER TRILOGY contient de nouveaux bonus créés exclusivement pour ce pack, dont des nouveaux Trophées PlayStation® Network, le thème PlayStation® 3 TOMB RAIDER TRILOGY, la tenue féminine officielle de Lara Croft et la tenue masculine du Thrall Viking pour les avatars du PlayStation® Home, ainsi que plus de 30 minutes de vidéo bonus comprenant une sélection de trailers « Making of » en HD couvrant la série entière. Un must pour tout fan de TOMB RAIDER et de jeux d'aventure !

SORTIE : **DISPONIBLE**

PS3 | Xbox360 | PC | Wii | 3DS | PSP

16 www.pegi.info

L'OFFRE DIGITALE SQUARE ENIX®

PRÉSENT PHYSIQUEMENT SUR CONSOLES ET SUR PC, LE CATALOGUE SQUARE ENIX® S'ÉTOFFE AUSSI RÉGULIÈREMENT EN LIGNE.

Sur les douze derniers mois, Square Enix a rapidement agrandi son offre de jeux et de contenus disponibles en ligne, sur mobiles ou par la télévision.
Ainsi, une large sélection de nouveautés et de grands classiques est proposée sur le Marché du Xbox LIVE, sur le PlayStation Store et sur la Console Virtuelle de Nintendo, ainsi que sur les portails de téléchargement PC tels que Steam, Metaboli et IGN. Parmi les titres sortis – ou à venir, vous trouverez sur le PSN FINAL FANTASY V, FINAL FANTASY VI et FINAL FANTASY IV : THE COMPLETE COLLECTION, mais aussi le légendaire jeu de rôle CHRONO TRIGGER sur la Console Virtuelle de Nintendo. Vous retrouverez aussi la célèbre licence TOMB RAIDER, avec LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT prêt à briller sur iPhone, Xbox Live Arcade et PSN. Enfin, le mois d'août ne sera pas en reste, avec la sortie très attendue de DEUS EX : HUMAN REVOLUTION sur PC, en versions standard et augmentée via Steam, Metaboli et Onlive.

LA SÉRIE FINAL FANTASY SUR PSN

FINAL FANTASY IV : THE COMPLETE COLLECTION
Pour la première fois, FF IV et sa suite, LES ANNÉES SUIVANTES™, sont réunis dans une seule et magnifique aventure, incluant un nouveau scénario, INTERLUDE, faisant le lien entre les deux histoires.

FINAL FANTASY V
Reprenant le système de classe plébiscité dans FF III, cet opus approfondit l'évolution des personnages, avec la possibilité de maîtriser plus de vingt classes de jobs.

FINAL FANTASY VI
FF VI met en scène quatorze personnages jouables, chacun avec des motivations et des habilités uniques, et dont le but commun est de renverser l'Empire.

FINAL FANTASY VII et **FINAL FANTASY VIII** sont également disponibles sur le PSN.

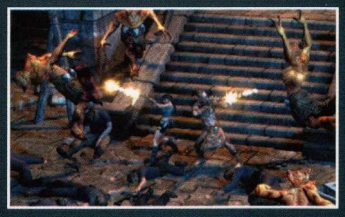
LE CATALOGUE SUR PSN, XBLA, PC DIGITAL

JUST CAUSE 2
Incarnez l'agent Rico Rodriguez et prenez le contrôle de tous les véhicules que vous croiserez. Bondissez dans les airs, agrippez-vous partout, descendez en piqué vers le sol et transformez l'île de Panau en un vaste champ de bataille !

KANE & LYNCH 2 : DOG DAYS
Découvrez une expérience inédite qui révolutionne l'action-shooter ! Kane et Lynch, les célèbres criminels sans foi ni loi, passent 48 heures en enfer, engagés dans une folle course-poursuite au cœur des bas-fonds de Shanghai.

DUNGEON SIEGE III (voir page 29) et **LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT** sont également disponibles sur ces plateformes.

iPhone & iPad



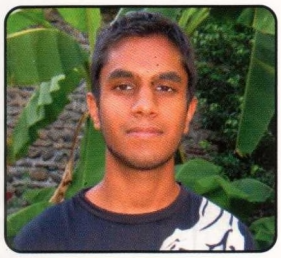
LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT
Encensé par la critique, ce TOMB RAIDER présente Lara Croft et son partenaire Totec dans un jeu d'action-aventure au rythme endiablé, plein d'ennemis, de pièges dangereux et d'énigmes époustouflantes, et offre pour la première fois dans un TOMB RAIDER, de jouer en coopération en ligne !

INTERVIEW

TROIS QUESTIONS À...

SACHA RAMTOHUL

COMMUNITY MANAGER DE SQUARE ENIX®



1. BONJOUR SACHA, POUVEZ-VOUS VOUS PRÉSENTER ET NOUS EXPLIQUER VOTRE RÔLE AU SEIN DE SQUARE ENIX FRANCE ?

Sacha Ramtohul : Bonjour, j'ai 22 ans et je suis coordinateur des communautés à SQUARE ENIX depuis juillet 2010. Avant cela, j'étais un membre actif de la communauté car j'étais rédacteur sur un fan site. Aujourd'hui, je gère notamment les différentes pages officielles de SQUARE ENIX sur Facebook, Youtube, Twitter et SQUARE ENIX MEMBERS. Je m'assure également de faire le lien entre les différentes communautés qui représentent, par exemple pour les seules franchises FINAL FANTASY et KINGDOM HEARTS, sept sites Internet importants ainsi que différents sites rattachés à l'un ou l'autre épisode de ces sagas (voir la liste des sites page 33). Les responsables de ces sites ne se connaissaient pas vraiment malgré leur passion commune. Grâce à notre travail, ils ont pu se rencontrer et discuter. Ils se connaissent donc désormais mieux, ont parfois des projets communs sur lesquels ils s'entraident. Aujourd'hui, j'envoie aux membres de la communauté les communiqués de presse, les photos, les vidéos... J'interviens également pour mettre en place des concours et aider les organisateurs d'événements liés aux jeux SQUARE ENIX. Enfin, quand les développeurs d'un titre SQUARE ENIX viennent en France, nous invitons les membres de la communauté à venir les interviewer.

2. QUELLES SONT LES ATTENTES DE LA COMMUNAUTÉ ENVERS SQUARE ENIX FRANCE ?

S. R. : Principalement, une meilleure écoute. Les membres de la communauté sont vraiment des passionnés, ils décortiquent les jeux et sont particulièrement attentifs à chaque détail. Leurs commentaires sont toujours instructifs pour nous. Et qu'ils soient bons ou mauvais, nous les faisons remonter à SQUARE ENIX Europe et SQUARE ENIX Japon. En agissant de la sorte, nous savons que les choses évolueront dans le sens souhaité par la communauté. Dans l'ensemble, la communauté est évidemment contente d'être directement en contact avec SQUARE ENIX et il nous arrive même régulièrement d'inviter quelques personnes à venir essayer des jeux en avant-première dans nos locaux. La communauté est très organisée et suit l'actualité de SQUARE ENIX avec une assiduité impressionnante : nous pensons qu'il est important de la soutenir et d'être proche d'elle.

3. DE QUELLE MANIÈRE LA COMMUNAUTÉ PEUT-ELLE ENCORE PROGRESSER ?

S. R. : En visibilité déjà. Nous voulons faire connaître les sites communautaires au plus grand nombre, en faisant parler d'eux sur nos réseaux, en leur proposant davantage d'exclusivités et en les mettant au cœur de la vie de SQUARE ENIX France. Nous aimerions également aider la communauté pour qu'elle organise davantage d'événements, comme des tournois multijoueurs. En juin, par exemple, des joueurs se sont réunis au parc de Bercy, à Paris, pour partager ensemble, sur Nintendo DS, des parties de DRAGON QUEST IX. Parvenir à créer des rendez-vous réguliers de ce type serait une vraie réussite pour la communauté et nous mettrons tout en œuvre pour soutenir ce genre d'initiative.

La communauté se réunit régulièrement autour de DRAGON QUEST IX.

LES LIENS OFFICIELS FRANÇAIS

POUR NE RIEN RATER DE L'ACTUALITÉ LIÉE AUX JEUX SQUARE ENIX®, PLUSIEURS CHOIX S'OFFRENT À VOUS.

facebook

News, vidéos, images... La page Facebook officielle de SQUARE ENIX est mise à jour quotidiennement et compte déjà de très nombreux fans ! Elle permet de suivre toute l'actualité de SQUARE ENIX en France et dans les pays francophones. Des concours ont lieu chaque semaine pour permettre aux abonnés de gagner des jeux SQUARE ENIX ou des goodies officiels. N'hésitez pas à faire un détour par les concours de création, vous y remarquerez que les participants ont bien du talent ! HITMAN et DEUS EX : HUMAN REVOLUTION possèdent également leur page officielle Facebook. Directeur artistique de ce dernier, Jonathan Jacques-Belletête y répond en exclusivité et en vidéo, aux questions des fans.

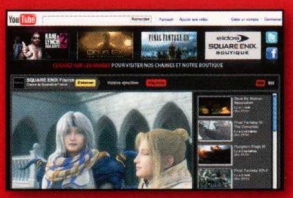
www.facebook.com/SquareEnixFrance
www.facebook.com/DeusExOfficiel
www.facebook.com/HitmanOfficiel

SQUARE ENIX® MEMBERS

Devenez membre de la communauté SQUARE ENIX ! Créé en décembre 2010, SQUARE ENIX MEMBERS est l'espace en ligne réservé à toute l'actualité SQUARE ENIX avec notamment des images, des vidéos, des news, et un blog intégré qui vous permet de réagir instantanément en partageant vos commentaires. En devenant membre, vous pourrez enregistrer les jeux SQUARE ENIX que vous avez achetés, découvrir régulièrement des infos et des liens SQUARE ENIX par les sites de jeux vidéo et les sites communautaires, et participer au quiz FINAL FANTASY pour tester vos connaissances sur la série !

https://member.eu.square-enix.com/fr

YouTube™



Retrouvez toutes les vidéos des jeux SQUARE ENIX sur la chaîne officielle YouTube : bandes-annonces, vidéos de gameplay, extraits d'OST...

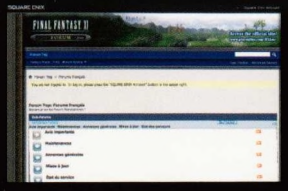
www.youtube.com/SquareEnixFrance

twitter

Suivez toute l'actualité de SQUARE ENIX en direct et en temps réel grâce au compte officiel Twitter.

www.twitter.com/SquareEnixFR

FINAL FANTASY® XI ONLINE



Posez vos questions concernant le jeu dans les forums officiels en français de FINAL FANTASY XI.

http://forum.square-enix.com/ffxi/

FINAL FANTASY® XIV ONLINE

Suivez les mises à jour et les événements, les aides de jeu ainsi que les forums de FINAL FANTASY XIV.

http://lodestone.finalfantasyxiv.com/

LES LIENS DE LA COMMUNAUTÉ

DE NOMBREUX SITES SE CONSACRENT EXCLUSIVEMENT À L'ACTUALITÉ DE SQUARE ENIX® ET DE SES SAGAS. VOICI LES PLUS IMPORTANTS.

KINGDOM HEARTS ISLAND

Le forum Kingdom Hearts Island propose régulièrement à la communauté son journal, intitulé le Daily Kingdom. Fanfiction, articles, tests, jeux et concours : tout ceci, bien évidemment, sous le signe de KINGDOM HEARTS !
http://khisland.info/dossiers-1-61-journal-de-khi.html

www.khisland.info

DRAGON QUEST FAN

Découvrez le site communautaire de référence sur l'univers de la série à succès DRAGON QUEST ! Présentations, solutions, et décryptages complets : cette mine d'informations vous dira tout sur les aventures de cette saga légendaire.

www.dragonquest-fan.com

KINGDOM HEARTS DESTINY

Kingdom Hearts Destiny revient sur les différentes fins du dernier titre en date, KINGDOM HEARTS Birth by Sleep, dans un article très détaillé qui pourrait bien vous surprendre !
http://khdestiny.fr/article-1020-divers-La-fin-secrete-de-Birth-by-Sleep.html

www.khdestiny.fr

FINAL FANTASY DREAM

Le 26 novembre dernier, Shinji Hashimoto, Corporate Executive de Square Enix, était présent au salon du Toulouse Game Show. À cette occasion, l'équipe du site Final Fantasy Dream a pu lui poser de nombreuses questions sur des sujets divers et variés.
http://ffdream.com/news-12873.html

www.ffdream.com

SQUARE ENIX OCEAN

Square Enix Ocean ouvre ses portes à un nouvel univers : celui des fanarts ! Découvrez les œuvres confectionnées par la communauté, inspirées des sagas de SQUARE ENIX. N'hésitez pas à leur proposer les vôtres si vous êtes vous-même artiste !
http://www.square-enix-ocean.com/category/fanart/

www.square-enix-ocean.com

FINAL FANTASY WORLD

Final Fantasy World revient sur la création de TACTICS OGRE : LET US CLING TOGETHER sur PSP avec une interview des compositeurs de la bande-originale, et de Kajiya Productions, proches collaborateurs du très réputé Yasumi Matsuno, concepteur du jeu.
http://ffworld.com/?page=article&id=47

www.ffworld.com

FINALAND

Le 3 août 2001, Square (désormais Square Enix) lance en Europe son film FINAL FANTASY : LES CRÉATURES DE L'ESPRIT. Dix ans après, le site Finaland rend hommage, à travers un dossier complet, à ce bijou qui changera l'avenir de Square.
www.finaland.com/?rub=site&page=sqexmag

www.finaland.com

FINAL FANTASY RING

La communauté s'est retrouvée le 25 juin dernier au Parc de Bercy, à Paris, pour des parties multijoueur de DRAGON QUEST IX. Il s'agissait de la quatrième édition de l'événement, qui rassemble à chaque fois plus de 100 joueurs !
http://dq9inparis.ffring.com/

www.ffring.com

SQUARE ENIX® PRODUCTS

SQUARE ENIX® PRODUCTS PROPOSE UNE LARGE GAMME DE PRODUITS DÉRIVÉS À L'EFFIGIE DES PERSONNAGES CULTES DE LA MARQUE : FINAL FANTASY®, DEUS EX™, DRAGON QUEST® ET BIEN D'AUTRES.

Différents types de figurines sont disponibles, ainsi que des accessoires, T-Shirts, posters, bijoux, peluches et porte-clés aux couleurs de tous vos jeux préférés.

FINAL FANTASY XIII
PENDENTIF ARGENT
Lightning
Prix public : 139,90 €

DISSIDIA 012 [duodecim] FINAL FANTASY
T-SHIRT OFFICIEL
Prix public : 18,90 €

DISSIDIA FINAL FANTASY Play Arts Kai
CLOUD
Prix public : 44,90 €

FINAL FANTASY XIII Play Arts
ODIN
Prix public : 169,90 €

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION Play Arts
ADAM JENSEN
Prix public : 44,90 €

FINAL FANTASY XIV
PELUCHE
Kuplu Kopo MOOGLE
Prix public : 32,90 €

L'ensemble de la gamme est disponible dans la boutique officielle Square Enix Products **www.square-enix-shop.com\eu** et chez vos revendeurs habituels.

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

SQUARE ENIX®

LICENCES

SQUARE ENIX® PRODUCTS PROPOSE ÉGALEMENT DES FIGURINES DE PERSONNAGES CÉLÈBRES DE L'UNIVERS DES JEUX VIDÉO ET DU MANGA.

Retrouvez les figurines des meilleures licences telles que BLEACH, ASSASSIN'S CREED II, HALO REACH ou encore METAL GEAR SOLID PEACE WALKER.

ASSASSIN'S CREED II
Play Arts
EZIO
Prix public : 44,90 €

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
Play Arts
SNAKE BATTLE DRESS
Prix public : 44,90 €

BLEACH
Play Arts Kai
ICHIGO
Prix public : 45,90 €

L'ensemble de la gamme est disponible dans la boutique officielle Square Enix Products **www.square-enix-shop.com\eu** et chez vos revendeurs habituels.

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Assassin's Creed II © 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Bleach © Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu. Pierrot. Metal Gear Solid : Peace Walker © 2010 Konami Digital Entertainment.

MUSIQUE

RETROUVEZ LES PLUS BELLES MUSIQUES DES JEUX SQUARE ENIX® !

Des dizaines de CD, dont des coffrets collector, sont disponibles sur la boutique en ligne française **www.square-enix-shop.fr** et chez les revendeurs spécialisés.

DISSIDIA 012 [duodecim] FINAL FANTASY
EDITION COLLECTOR
Prix public : 39,99 €

SQUARE ENIX®
MANGAS Boutique

DEPUIS FIN 2010, SQUARE ENIX® A LANCÉ UNE PLATEFORME EN LIGNE OFFICIELLE DE MANGAS DIGITAUX !

Les principales licences Square Enix, Fullmetal Alchemist, PandoraHearts, Black Butler et bien d'autres sont disponibles, ainsi que des bonus et exclusivités.

www.square-enix.com/eu/fr/manga/

Réalisation : Yellow Media

SQUARE ENIX®